

【ご質問】

2016年度3月期(2015年度)上期見込みを修正した一方、通期見込みを据えておいていますが、その理由は何ですか？

【ご回答】

下期に大型商戦である年末年始商戦を控えていること、エンターテインメント業界は環境変化が速く第1四半期同様に想定以上のヒットが続くという見込みが難しいことから、通期見込みは、年初計画である売上高5,300億円、営業利益450億円を据え置きました。先行きは不透明ではありますが、好調な第1四半期の勢いを継続し、まずは掲げた計画を達成した上で、気持ちとしては過去最高売上高・最高益を記録した2014年度の業績を目指していきたいと考えています。

【ご質問】

第1四半期のアジア地域が好調ですが、要因について教えてください。

【ご回答】

第1四半期のアジア地域においては、トイホビー事業が好調に推移しました。「機動戦士ガンダム」のプラモデルが無料映像配信の効果もあり前年同期比約130%となり業績に大きく貢献したほか、大人向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。加えて、新規IP(※Intellectual Property: キャラクターなどの知的財産)の「妖怪ウォッチ」商品が韓国などで好調でした。第2四半期以降もこの勢いを継続させるべく展開を強化していきます。また、ネットワークコンテンツも本格的に展開をスタートしており、今後もこれらの動きをさらに加速させ、現中期計画で掲げている通り、アジア地域の売上高を300億円(2014年度)から600億円(2017年度)に倍増するべく力を入れていきます。

【ご質問】

海外における家庭用ゲームソフトの販売状況を教えてください。

【ご回答】

第1四半期は、欧米を中心にリピート販売や新規タイトルの販売が好調でした。具体的には、前連結会計年度に発売した「ドラゴンボール ゼノバース」のリピート販売(55万本販売)、「DARK SOUL 2 SCHOLAR OF THE FIRST SIN」シリーズの新作タイトル(65万本販売)、サードパーティの取扱商材である「WITCHERS 3」と「PROJECT CARS」(2タイトル合計275万本販売)などが業績に貢献しました。欧米を中心に最新プラットフォームが普及し、ワールドワイドで人気のIPタイトルを展開する環境が整ってきたといえます。

【ご質問】

ネットワークコンテンツの実績と見通しを教えてください。

【ご回答】

第1四半期の売上実績は、合計197億円（SNS：55億円 ゲームアプリケーション・PCオンラインゲーム：142億円）となりました。今後も、強いIPを基軸とした魅力あるタイトルを展開することで、マーケットシェアを勝ち取っていきたいと考えています。海外向けでは、中国で「NARUTOーナルトー」のPCオンラインゲーム「火影忍者 ONLINE」の会員数が2,000万人を突破したほか、ゲームアプリケーション「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」のワールドワイド配信も決定していますので、今後も海外でのネットワークコンテンツ展開を強化していきます。

【ご質問】

「妖怪ウォッチ」商品の見通しを教えてください。

【ご回答】

2015年度の「妖怪ウォッチ」商品の売上は320億円（国内300億円、海外20億円）を見込んでいます。「妖怪メダル」や「DX 妖怪ウォッチ」シリーズを中心に依然として高い人気となっており、今後もレベルファイブさんのゲームソフト発売やテレビシリーズの展開に合わせ、これら中心商材を軸に、商品の中長期的に展開していきます。

【ご質問】

6月に就任された田口新社長の方針・意気込みをお聞かせください。

【ご回答】

ホールディングスというグループを俯瞰で見られる立場を生かし、事業を加速させるための環境を整えることが私の役割であると認識しています。社員が働きやすい体制や仕組みづくり、最適ナリソース配分、「機動戦士ガンダム」や「ドラゴンボール」などの定番IPを活用した商品の継続展開、グループを横断したIPへの取り組みなど、現場の意向をどんどん吸い上げ、積極的に様々なことに取り組んでいきたいと考えています。昨日より今日、今日より明日のバンダイナムコが面白いと言っていただけのグループを目指し、チャレンジし続けたいと思います。

以上

【見通しに関する注意事項】

当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。